ПЕРСОНАЖИ И ПРАВИЛА

ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО

Если персонаж совершает что-то рискованное, что-то, провал в чем может привести к серьезным последствиям, посмотри, не соответствует ли это **ходу**. Ходы бывают разные: все персонажи имеют доступ к *базовым* и *особым* ходам, а также у каждого персонажа есть собственные, уникальные ходы.

Например, когда Компаньонка хочет обсудить с местным криминальным авторитетом размер вознаграждения за проход через контролируемую авторитетом территорию, она *ведет переговоры*. Найди этот ход в списке базовых ходов и действуй в соответствии с тем, что написано в его описании.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Когда ты создаешь персонажа, выбери один из **бланков**. Каждый бланк — уникален. Ты не просто аристократ — ты Аристократ, единственный в своем роде. В галактике есть много наемников, но ты — тот самый Наемник.

Выбрав буклет, выполни следующие шаги один за другим. Некоторые шаги могут потребовать обсуждения с другими игроками или Ведущим.

- **Укажи** имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило персонажу и миру игры;
- **Распредели** +2, +1, 0 и –1 по характеристикам. У каждого персонажа есть основная характеристика. Если он сражается — это Ярость. Если общается — Репутация;
- **Выбери** происхождение — если класс подразумевает варианты происхождения персонажа, ты можешь выбрать тот, который тебе подойдет;
- Внимательно **прочитай** стартовые ходы своего класса и выполни все дополнительные шаги, которые там указаны;
- Внимательно **прочитай** список снаряжения и сделай выбор, если требуется;
- Укажи стартовое **Благосостояние**;
- Выбери **1 специальный ход** своего персонажа.

Выполнив все эти шаги, ты получаешь готового персонажа, которым можешь играть. После того как ты закончил — покажи своего персонажа Ведущему. Он примет во внимание твой выбор, чтобы сформировать предстоящее приключение таким образом, чтобы ты мог максимально проявить все уникальные способности своего персонажа.

СВЯЗИ

Каждый персонаж что-то кому-то должен из других персонажей — именно поэтому они собрались все вместе. Когда твой персонаж готов, ты должен обратить внимание на раздел *связи* на **бланке** персонажа.

Каждый персонаж имеет 3 фиксированные связи и 2 нефиксированные. В начале игры ты можешь использовать только фиксированные — впиши имена персонажей других игроков. Можно вписать только некоторых, можно вписать кого-то дважды или даже трижды. Ты сам определяешь, насколько крепко твой персонаж связан с другими.

В процессе игры могут возникнуть ситуации, которые ты будешь расценивать как повод для возникновения новой связи. Впиши ее в один из двух оставшихся слотов для нефиксированных связей.

Чем больше у тебя связей с персонажем другого игрока, тем проще тебе работать с ним вместе или же мешать ему так, чтобы он этого не замечал.

Если в какой-то момент одна из нефиксированных связей теряет свою значимость, в конце игровой сессии сотри ее. Ты можешь заполнить ее тогда, когда в этом возникнет необходимость.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Твой персонаж обязательно имеет 4 базовые характеристики, которые показывают, насколько хорошо или, наоборот, плохо он действует в различных ситуациях. В отличии от ряда подобных игр, характеристики здесь отражают не столько физические показатели, сколько эмоции, стремления и навыки, которые персонаж вкладывает или применяет, решая ту или иную задачу.

Ярость: Это инстинкты. Персонаж в ярости действует, полагаясь на свои чувства и таланты, не раздумывая над результатом. Ярость — сердце схватки, когда вокруг летят пули и нет времени на промедление.

Контроль: Это сосредоточенность и сфокусированное внимание. Персонаж под контролем действует неторопливо, взвешивая каждое мгновение и старается заранее предсказать результат. Контроль — броня от опасности, которая поглотит тебя, если ты хоть на мгновение ослабишь внимание.

Навык: Это мастерство. Персонаж действует, полагаясь на отточенные навыки и знания, полученные в течение долгих тренировок. Навык — орудие в задаче, которую невозможно решить грубой силой или с наскока, а только терпением и кропотливой работой.

Репутация: Это личность. Персонаж действует, манипулируя и мотивируя окружающих так, чтобы все вместе они достигли цели с наибольшей эффективностью. Репутация — это обаяние, харизма, умение убеждать и сила личности.

Когда ты создаешь своего персонажа, ты выбираешь свою главную характеристику (+2), свою рабочую характеристику (+1) и свою слабость (—1). Эти значения используются, когда приходит время кидать кубики. Последняя, четвертая характеристика, получает значение 0.

Также у каждого персонажа есть дополнительные характеристики:

Урон — показывает силу и мастерство персонажа в бою. Не важно насколько крута пушка в твоих руках — если ты не умеешь ей пользоваться, ты будешь лупить в молоко;

Припасы — максимальное количество того или иного расходного устройства или предмета, чаще всего специфичного для персонажа, или боезапаса его оружия. Пока Припас не применен, он может являться чем угодно. Припасами можно обмениваться, но нельзя взвалить на себя больше, чем позволяет эта характеристика;

Защита — показывает то, насколько тяжело ранить персонажа;

Ранения — количество урона, которое персонаж может пережить до того, как выйдет из боя;

Также у некоторых персонажей есть уникальные характеристики — правила по ним ты найдешь на бланках этих персонажей.

БРОСОК КУБИКА

Когда ты видишь брось+характеристика, ты бросаешь 2d6 (2 шестигранных кубика), складываешь выпавшие значения и прибавляешь к результату значение указанной характеристики. Если в описании хода указаны модификаторы, учти их:

+X: бросок по условиям получает +X. Например, +2 означает, что твой бросок получит бонус +2.

—X: бросок по условиям получает —X. Например, —2 означает, что твой бросок получит штраф —2.

Например, брось+Ярость, если Ярость персонажа равна +2, означает, что к сумме броска двух костей ты должен прибавить 2 — это и будет результатом.

Если результат больше или равен 10 — ты успешно справился. Если результат от 7 до 9, ты справился, но это потребовало дополнительных усилий или повлекло за собой какую-то проблему. Если ре-

зультат 6 и меньше, ты провалился — послушай, чем закончилась твоя неудача.

ИГРОВАЯ СЕССИЯ

Это время одной партии в игре. Игровая сессия (или просто сессия) начинается, когда вы садитесь за игру, и заканчивается, когда вы решаете прерваться. Обычно сессия занимает от 4 до 6 часов реального времени (но тут ты сам устанавливаешь ограничения).

Если в описании правил или хода написано, что это правило или ход действует один раз за игровую сессию — это означает как раз то, что использовать это можно один раз за описанный выше промежуток времени.

Заканчивая игровую сессию (делая перерыв), Ведущий и игроки должны сделать несколько вещей:

- **Подсчитать прибыль**: персонаж, накопивший 3 и более фишки Прибыли может потратить их и увеличить свое Благосостояние на 1;
- **Оценить связи**: если во время сессии нефиксированная связь потеряла свой смысл, игрок может стереть ее и заменить на новую связь;
- **Развиваться**: ведущий выдаст персонажам заслуженный ими опыт.

ОПЫТ И УРОВЕНЬ

Каждый персонаж начинает игру, имея первый (1) уровень. Во время игры персонаж будет получать опыт (EXP), который будет обозначать его развитие и самосовершенствование. В конце игровой сессии Ведущий может наградить каждого персонажа опытом за выполнение следующих требования:

- В сюжете произошел значительный прогресс;
- Персонажа активно действовал в это время;
- Персонаж развивался по ходу игры;

Каждый персонаж получает от 1 до 3 EXP в конце игровой сессии. Если во время игры происходит яркий и запоминающийся момент, игроки могут потребовать от Ведущего немедленно наградить «виновного» игрока и выдать его персонажу 1 EXP.

Ведущий может наложить вето на это требование, поэтому игрокам не стоит злоупотреблять этим и требовать награды только за действительно яркие моменты. Игрок не может требовать награды для своего персонажа, только для персонажей других игроков.

С помощью специального хода Тренируешься персонаж может потратить приобретенный опыт и повысить свой уровень. Максимальный уровень, которого может достичь персонаж — 10 уровень.

ОТСТАВКА

Когда персонаж достигает 10 уровня, его можно отправить в отставку. Такой персонаж переходит под управление Ведущего, а ты можешь выбрать себе нового персонажа по своему вкусу (персонаж не должен совпадать с персонажем другого игрока, хотя может быть совпадать с ушедшим в отставку).

Твой новый персонаж сразу получает 3й уровень. Также ты должен вписать своего старого персонажа в связи к новому. Как именно — решай сам, но твой новый персонаж должен быть сюжетным продолжением ушедшего в отставку.

МИРОВОЙ

Некоторые персонажи могут получить доступ к специальным ходам других персонажей. Это делается с помощью специального хода *Мировой*, однако есть несколько ограничений:

- Может быть взят только специальный ход, а не характеристика, снаряжение или, например, имплант.
- Некоторые специальные ходы являются *уникальными* — другие персонажи не могут получить к ним доступ несмотря ни на что.